

CODE NAME MATT II
FÜR DIE DISKETTENVERSION SIEHE DIE BESCHREIBUNG AUF DER DISKETTENHÜLLE.
ZUM LADEN SHIFT FESTHALTEN UND GLEICHZEITIG RUN/STOP DRÜCKEN

**AUFTRAG: VERNICHTUNG DER
MYONEN**

Die Geschichte

In dieser Fortsetzung von Codename Matt führt Matt mit seinem neuen Schiff Centurion II seinen Kampf gegen die Myonen weiter, der sich nunmehr auf die Einnahme bzw. die Verteidigung der Karillium Minen konzentriert. Seit beinahe hundert Jahren wütet der Terramya-Krieg, und mittlerweile sind beide Seiten schlachtenmüde und die Vorräte und Einrichtungen dermaßen zur Neige gegangen, daß an einen eindeutigen Sieg gar nicht zu denken ist, weder von der einen noch der anderen Seite.

Karillium ist der wertvollste Stoff im ganzen Universum. Er ist der große Lebensspender: eine Messerspitze davon reicht aus, eine ganze öde Wüste in einen fruchtbaren Regenwald zu verwandeln. Ohne Karillium werden Millionen an Hunger zugrundegehen.

In der Nähe des Zentrums der Galaxis, in einer Anhäufung von heißen blauglühenden Sternen, und tief in der Zone der Myonen, liegt der rote Planet Vesta - tiefrot mit Karillium!

Strahlenstürme sind etwas durchaus Normales auf Vesta. Er befindet sich inmitten eines Gebiets, das mit jungen, in Entwicklung begriffenen Sternen übersät ist, die alle kosmische Staubwolken hinter sich herziehen. Doch der Niederschlag, der am 7. Juni 2231 auf Vesta fiel, war alles andere als normal und noch nie dagewesen, denn in

dem tamenden Nebel versteckt befanden sich 500 unbemannte Angriffssonden von der Erde. Der einzige, bemannte Verteidiger wurde auf der Stelle vernichtet und in einem der kürzesten Gemetzel des ganzen Krieges fielen die großen Karillium-Bergwerke auf Vesta in die Hände der irdischen Streitmächte.

Nach den geltenden Kriegsvorschriften dürfen nur unbemannte Schiffe einen bewohnten Planeten einnehmen, und lediglich ein bemanntes Schiff (ausgerüstet mit einem Teleport) darf zur Verteidigung eingesetzt werden.

IHRE AUFGABE

Sie sind Matt, Pilot des Centurion II, des fortschrittlichsten Kriegsschiffs der Erde, des einzigen bemannten Verteidigungsschiffs. Sie müssen die Wellen der angreifenden Myonen so lange wie möglich zurückschlagen und das Energietransportnetz verteidigen.

Die Karillium-Minen auf Vesta beziehen die für ihren Betrieb notwendige Energie über ein Satellitennetz vom Calost-Stern. Die Energieübertragung erfolgt über eine vollständige Serie von Satelliten, wobei die transportierte Menge vom Zustand des am meisten beschädigten Satelliten bestimmt wird. Die Menge des geförderten Karilliums steht in direktem Verhältnis zu der Menge der bezogenen Energie.

Je länger Sie dem Angriff standhalten, desto mehr Karillium kann zutage gefördert werden. Wenn alle vier Satellitenreihen unterbrochen sind, findet

keine Energieübertragung mehr statt, und in der Folge fallen die lebensnotwendigen Systeme auf Vesta aus, die Bergleute sind gezwungen, die Minen zu verlassen, und das Spiel ist aus.

Nach Abflauen jeder Angriffswelle haben Sie die Chance, defekte Satelliten zu reparieren und Verschiebungen vorzunehmen, um unterbrochene Reihen zu vervollständigen. Dies erfordert all Ihren Scharfsinn. Sie sind der Einzige, der Vesta verteidigen kann, und dennoch kann Ihnen nichts zustoßen: bei Vernichtung Ihres Schiffes werden Sie sofort per Teltransport in Sicherheit gebracht.

STARTVORBEREITUNG

Nach dem Laden des Spiels übernehmen Sie die Rolle von Matt, der am Cockpit von Centurion II sitzt, mit dem Auftrag, die Satelliten zu schützen und die Myonen zu vernichten. Aussicht auf Erfolg haben Sie nur, wenn Ihr Schiff optimal betriebstüchtig und voll abgesichert ist. Wählen Sie die Verteidigungsschilde (D), den Sicherheitsmechanismus (F) und den Zielcomputer (für Automatik T drücken).

Wenn Sie jetzt Ihren Monitor auf die **Quadranten-Karte** (Q-Taste) einstellen, erkennen Sie ein System von 24 Satelliten. Centurion II ist das blinkende Kreuzchen, die Myonen-Schiffe sind die Punkte, welche in ersten Angriffswelle in Dreierformationen gruppiert sind. Falls Sie gerade einen Quadranten durchfliegen, in dem sich auch eine Myonen-Flotte befindet, wechselt der **Status** auf rot (Signal zur Anzeige höchster Gefahr). In diesem Fall müssen Sie zur Gegenattacke ansetzen (im folgenden beschrieben). Wenn Ihr Quadrant frei von Myonen ist, können Sie entweder abwarten und Tee trinken (bzw. sich mit den Instrumenten vertraut machen), bis sich die Myonen nähern, oder Sie können mit einem WARP-Flug auf die Myonen losgehen (Näheres dazu erfahren Sie weiter unten).

Kampf

Wenn die Statusanzeige auf Rot wechselt, müssen Sie sich kampfbereit machen.

Schalten Sie den **Kampfcomputer** ein (B-Taste). Dies bewirkt eine Anzeige der Standorte der Myonenschiffe. Links auf dem Bildschirm ist der **Distanzmesser**, dessen rotes Segment anzeigt, daß ein Schiff sich in Ihrem Hauptblickfeld befindet. Die Entfernung verringert sich mit fallender Nadel. Durch Drücken von A schaltet der Computer von einem Schiff zum andern, so daß Sie sehen, welches am nächsten ist. Befinden sich alle Myonenschiffe außerhalb des Meßbereichs, schalten Sie auf Höchstgeschwindigkeit (Taste 5) und halten dann A so lange gedrückt, bis ein Schiff nahe an sie

herankommt.

Nach Auswahl des am nächsten liegenden Schiffes muß manövriert werden, bis es direkt vor Ihnen liegt (es ist gelb, wenn es vor Ihnen liegt, und blau, wenn im Rücken). Drehen Sie also den Centurion, bis das Myonenschiff in gelber Farbe erscheint und im Zentrum des Sichtgeräts liegt.

Ein im roten Teil des Bereichsmessers angezeigtes Myonenschiff befindet sich in Ihrem Hauptblickfeld, und Sie stehen unter Beschuß. Reagieren Sie mit Kampfhandlung und machen Sie Gebrauch vom Feuerknopf, um es zu vernichten. Wenn sich das Schiff allerdings etwas weiter entfernt befindet (so daß es noch im grünen Bereich sichtbar ist), müssen Sie wenigstens 30% Geschwindigkeit behalten, bis es in den roten Bereich eintritt. In diesem Moment können Sie mit Fahrtgeschwindigkeit (30%) oder weniger (Verlangsamung mit Tasten 1 oder 3) den Kampf aufnehmen. Kampfhandlungen bei Nullgeschwindigkeit werden im Ernstfall nicht empfohlen, obwohl dies unter Umständen zum Austesten der Instrumente und der Spielhandlungen geeignet sein kann.

Sie verfügen über zwei Waffentypen: **Plasma** und **Laser**. Letztere verbrauchen mehr Energie, aber sie sind, mindestens für Neulinge, auch leichter zu handhaben (E-Taste zum Umschalten).

Nach Vernichtung des ersten Schiffes muß das jetzt am nächsten liegende angesteuert (A-Taste) und die Angriffsmanöver wiederholt werden. Wenn es Ihnen gelungen ist, drei Schiffe zu zerstören, wechselt Ihr Status ev. auf gelb (oder grün, wenn Sie Schaden genommen haben), oder er bleibt weiterhin rot, wenn Sie bereits wieder von einer Myonenhorde eingekreist sind.

Bei Rot: Zum Angriff übergehen.

Bei Grün: Der erlittene Schaden wird auf dem Informationsmonitor am unteren Ende des Armaturenbretts angezeigt. Da Sie in diesem Zustand eine (kurze) ruhige Periode vor sich haben, sollten Sie die Gelegenheit nutzen, Ihre Droiden (Roboter-Mechaniker) für Reparaturarbeiten einzusetzen (M-Taste). Damit erhalten Sie ein Verzeichnis sämtlicher Einrichtungen, zusammen mit einem Prozentwert, der den erlittenen Schaden ausdrückt. Durch wiederholtes Drücken der M-Taste werden weitere Berichte angezeigt. Bestimmen Sie den gravierendsten Schaden bzw. die wichtigste defekte Apparatur und sehen Sie zu, daß die Droiden sich ans Werk machen (Anleitungen weiter unten). Die zwei Droiden können entweder eine Reparatur gemeinsam vornehmen oder zwei verschiedene Arbeiten ausführen.

Bei Gelb: Üben Sie das WARPING, da es von ausschlaggebender Bedeutung im Spiel ist, besonders in den späteren Angriffswellen.

Die WARP-Funktion

Angenommen, Sie entscheiden sich für einen WARP-Flug, dann müssen Sie zum einen die Richtung (den Kurs) bestimmen und zum andern den Zerrfaktor. Für eine Beschreibung der Warp-Steuerungsmöglichkeiten verweisen wir auf die genauen Bedienungsanleitungen. Durch Drücken von W initialisieren Sie den Warp - und schwupps, ab geht die Fahrt. Bei Wahl eines zu

hohen Warp-Faktors kann es durchaus passieren, daß Sie sich immer noch im Warp-Zustand befinden, wenn Ihr Status auf rot wechselt. Dann müssen Sie schnell mit Cap Shift W auf normal umstellen. Wenn Sie nach einem Warp zum Stillstand kommen, prüfen Sie unverzüglich die Quadrantenkarte (Q-Taste), um Ihre neue Position zu ermitteln.

GENAUE BEDIENUNGSANLEITUNGEN

Centurion-Steuerung

Kempston, Interface II oder Cursor Joysticks können verwendet werden.

Manövrieren und Beschuß

- | | |
|-----------|----------------|
| 6. Links | |
| 7. Rechts | Nur bei |
| 8. Auf | Bedienung ohne |
| 9. Ab | Joystick |
| 0. Feuer | |

Weitere Steuermöglichkeiten:

- W. Warp-Antrieb aktivieren
CAPS SHIFT W. Warp AUS
D. Defensivschilde (ein/aus)
F. Sicherheitsmechanismus (E/A)
T. Zielcomputer (Autom./Manuell/Aus)
E. Waffen umschalten (Plasma/Laser)
A. Verfolgten wechseln (mit Ziel- und Kampfcomputer)
H. Anhalten/Neustarten des Spiels
CAPS SHIFT P. Spiel speichern CAPS SHIFT O. Gespeichertes Spiel laden

Ionen-Getriebe

1. Verlangsamen
2. Beschleunigen
3. Bremsen zum Stillstand
4. Fahr/Kampfgeschwindigkeit (30%)
5. Volle Geschwindigkeit
(MIT CURSOR-JOYSTICK NICHT VERFÜGBAR)

Anzeigebedienung

- L. Weitbereichs-Scan
S. Nahbereichs-Scan
Q. Quadranten-Karte
B. Kampfcomputer
M. Schadenanzeige

Schutzschilde

Das Centurion Schiff ist mit vier Schilden ausgestattet, je einen vorn, hinten, links und rechts. Der Status (ein/aus) wird rechts auf der Steuerplatine angezeigt. Blinkende Schilde sind defekt und sollten vom Feind abgekehrt werden, da ein erneuter Treffer den Centurion vernichten würde.

Sicherheits-Funktion

Zur Verringerung des Risikos des Schiffs durch ein menschliches Versagen. Wenn das Vorderschild defekt ist, wird ein WARP-Versuch sofort abgebrochen, und bei Überhitzung eines Systems wird das betreffende System automatisch ausgeschaltet. In manchen Situationen ist es allerdings angezeigt, ohne die Sicherheitsfunktion zu fliegen.

Status

Zeigt einen von vier Zuständen an.

- GELB** Kein Schaden und nicht unter Attacke
GRÜN System beschädigt und defekte Funktion, keine Attacke

ROT

Feinde im Quadranten

BLINKEND ROT Centurion in unmittelbarer Zerstörungsgefahr. Kann auf drei Ursachen zurückgeführt werden:

1. Feinde im Quadranten und ein oder mehr Schilde defekt
2. Waffensystem überhitzt und Explosionsgefahr
3. Centurion fliegt mit WARP-Tempo bei defektem Frontschild.

Batterien

Der Centurion hat zwei Batteriebanken, eine auf jeder Seite. Sie sind die Energiespeicher des Schiffs. Energie wird gebraucht für die Schilde, die Motoren, die Waffensysteme usw. Behalten Sie daher den Energievorrat im Auge, ein Absinken auf ein zu niedriges Niveau ist äußerst riskant. Bei defekten Batterien geht die Energie natürlich schnell aus.

Reaktoren

Der Centurion hat zwei Kernreaktoren zur Speisung der Batterien. Beschädigte Reaktoren werden nur noch sehr langsam aufgeladen.

Der Kampfcomputer

Dient zur Anzeige des verfolgten Myonenschiffes und seiner Position im Verhältnis zum Centurion. Links auf dem Bildschirm ist der Bereichsmesser zur Entfernungsanzeige. Mit kleiner werdender Distanz fällt die Nadel. Der rote Teil signalisiert, daß das Myonenschiff sich im Kampfbereich befindet. Die gelbe Färbung bedeutet, daß das Schiff sich VOR, die blaue, daß es sich HINTER dem Centurion befindet.

In der Hitze des Gefechts gegen die Myonenflotte kann es vorkommen, daß Sie ein Schiff verfolgen, das nicht das nächstgelegene ist. Mit Hilfe der Taste A können Sie sich alle Schiffe zeigen lassen, um zu bestimmen, welches das nächste ist (das dann angegriffen werden soll). Manche der Myonenschiffe haben die Möglichkeit, sich im Kampf zu tarnen, doch können auch solche unsichtbaren Schiffe mit Hilfe des Kampfcomputers lokalisiert und zerstört werden.

Der Zielcomputer

Wenn funktionstüchtig, ist der Hauptsichtmonitor bei Kampfhandlungen eine große Hilfe. Er kann in zwei Modi betrieben werden: automatisch und manuell.

AUTOMATIK Speziell beim Angriff durch mehr als ein Myonenschiff empfohlen. Wenn das in größter Nähe befindliche Schiff in den Schußbereich kommt, vergrößert sich die Anzeige. (Hinweis: Da Ihre Waffen nur in Fahrtrichtung schießen, werden die Myonen, die sich seitlich oder hinter dem Centurion befinden, ignoriert, selbst wenn sie näher am Schiff sind).

MANUELL

Empfiehlt sich beim Angriff durch ein einziges Myonenschiff, da hier nur die Darstellung des einen, verfolgten Schiffs vergrößert wird. Der Vorteil ist, daß eine Vergrößerung erfolgt, wenn der Myon sich im Schußbereich befindet, unabhängig von seiner Lage (also auch seitlich oder hinten). Eine zusätzliche Hilfe zu Ihrem Kampfcomputer und dem Nahbereich-Scan.

Der Weitbereich-Scan

Wird absolut unverzichtbar bei Ausfall des Kampfcomputers.

Liefert eine Ansicht des Centurion und des momentanen Quadranten aus der "Vogelschau" und zeigt Myonenschiffe, Plasmablitz und Satelliten in ihrer relativen Lage zum Mittelpunkt (dem Centurion). Es erfolgt keine Indikation der

vertikalen Position (obwohl ein Myonenschiff direkt vor Ihnen auftauchen kann, fliegt es u.U. höher oder tiefer als seine angegebene Position). Dies kann durch eine vertikale Bewegung des Centurion festgestellt werden.

Der Nahbereich-Scan

Analog zum Weitbereich-Scan-Instrument, nur daß hier statt des ganzen Quadranten nur die direkte Umgebung des Centurion angezeigt wird. (Wenn der Weitbereich-Scan anzeigt, daß die Myonenschiffe sehr nahe sind, dann werden sie bereits vom Nahbereich-Scan erfaßt.) Praktisch im Gefecht mit mehreren Myonenschiffen, um einen Treffer zu verhindern.

Die Quadranten-Karte

Zeigt den Status des Satelliten-Energie-Systems, die Position und Anzahl der Myonen-Flotten (einschließlich der Zahl je Flotte) und die Position des Centurion. Die Satelliten sind zunächst weiß, doch je mehr Angriffen und Beschädigungen sie ausgesetzt sind, desto dunkler wird ihre Farbe - über gelb auf grünblau, grün, violett und rot, direkt vor ihrer Zerstörung.

Die Warp-Funktion

Das Warp-Getriebe dient dazu, von einem Quadranten in den anderen zu gelangen. Vor dem Einsatz muß der Computer auf die erforderliche Entfernung und den Zerrwinkel vorprogrammiert und die Schilde aktiviert werden. Ein Unterlassen dieser Vorsichtsmaßnahme kann bedeuten, daß der Centurion bei einem Zusammenstoß mit kleinen Staubpartikeln bei großer Geschwindigkeit zerstört wird. Das gleiche kann ihm auch drohen, wenn das Frontschild defekt ist.

Warp-Programmierung

Bei Anzeige der Quadrantenkarte auf dem Bildschirm kann die Warp-Entfernung und der Winkel eingestellt werden. Der Warp-Faktor (Distanz) liegt zwischen 0 und 6 (die Fahrt von einem Satelliten zum nächsten repräsentiert einen Warp-Faktor - bei diagonalem Flug muß die Extra-Distanz mitberücksichtigt werden). Der Winkel ist eine Kompaßrichtung zwischen 0 und 359 Grad. Der Cursor wird mit Hilfe der Tasten CAPS SHIFT & Z nach links und rechts zwischen dem Warp-Faktor und dem Winkel bewegt. Die Zahl, die direkt unter dem Cursor liegt, kann mit der X-Taste verringert und mit der C-Taste erhöht werden. Längeres Festhalten der Taste bewirkt ein "Abrollen" der Zahlen.

Die Schadenanzeige und die Droiden

An Bord Ihres Centurion sind zwei Droiden, die zur Ausführung von Reparaturarbeiten angewiesen werden können. Ein in Reparatur befindliches System ist nicht funktionsfähig.

Der Schadenanzeige ist der prozentuale Schadenwert jedes Systems zu entnehmen, sowie ein Hinweis darüber, welche Systeme deaktiviert

und welche in Reparatur sind.

Ein deaktiviertes System wird durch ein Sternchen links der Prozentangabe markiert. Rechts neben dem Prozentwert sind zwei Cursorpositionen reserviert, welche im Fall von Reparaturen D1 (Droid 1) bzw. D2 (Droid 2) anzeigen. Der Cursor kann in der Schadenanzeige wie folgt umherbewegt werden:

CAPS SHIFT

C.

Z.

X.

V.

Links

Auf

Rechts

Ab

In der 1. Spalte (links neben %) System aktiv/nicht aktiv (nicht möglich bei Reparatur)
In der 2. Spalte (rechts neben %): Instruktion an den ersten Roboter zur Reparatur des Systems
In der 3. Spalte (ganze rechts) Instruktion an den zweiten Roboter zur Reparatur des Systems

Ein etwaiger Ausfall eines Systems wird durch ein Sternchen links neben der Prozentangabe 000 gekennzeichnet. Ein in Mitleidenschaft gezogener Droid kann von seinem Kollegen repariert werden und kann selbst auch weitere Reparaturen vornehmen (es sei denn, er ist gravierend verletzt).

Schluß der Angriffswelle

Am Ende einer Angriffswelle haben Sie Gelegenheit, den Centurion und beschädigte Satelliten zu reparieren. Obwohl die Funktionstüchtigkeit des Raumschiffs absolut lebenswichtig ist, darf die Ausbesserung (oder das Verschieben) von Satelliten nicht vernachlässigt werden, da ein fehlender Satellit in einer horizontalen Reihe des Satellitennetzes dazu führt, daß der Energietransport in dieser ganzen Reihe zum Stillstand kommt, was eine schwerwiegende Beeinträchtigung der Aktivitäten im Karillium-Bergwerk nach sich zieht. Wenn die Energieübertragung auf allen vier Reihen stoppt, bleibt die Energieversorgung aus, und das Spiel ist zu Ende.

Zum Verschieben von Satelliten in eine unterbrochene Reihe kann der Cursor verwendet werden.

In späteren Angriffswellen geht die Zerstörung der Satelliten immer schneller vonstatten.

Bedenken Sie Ihre Strategie sorgfältig, denn davon hängt es ab, wie lange Sie Ihre Stellung halten können.

Das Spiel speichern

Das Spiel kann in jedem beliebigen Zeitpunkt angehalten und der Spielzustand abgespeichert werden. Zu diesem Zweck den Kassettenrekorder mit einer leeren Kassette starten, dann mit **SHIFT P** den Speichervorgang initialisieren.

Zum Laden eines früher abgespeicherten Spiels muß erst das Hauptprogramm in den Computerspeicher gelesen und dann die Kassette mit dem gewünschten Spiel eingelegt werden. Anschließend **SHIFT O** drücken, worauf das Spiel geladen wird.